

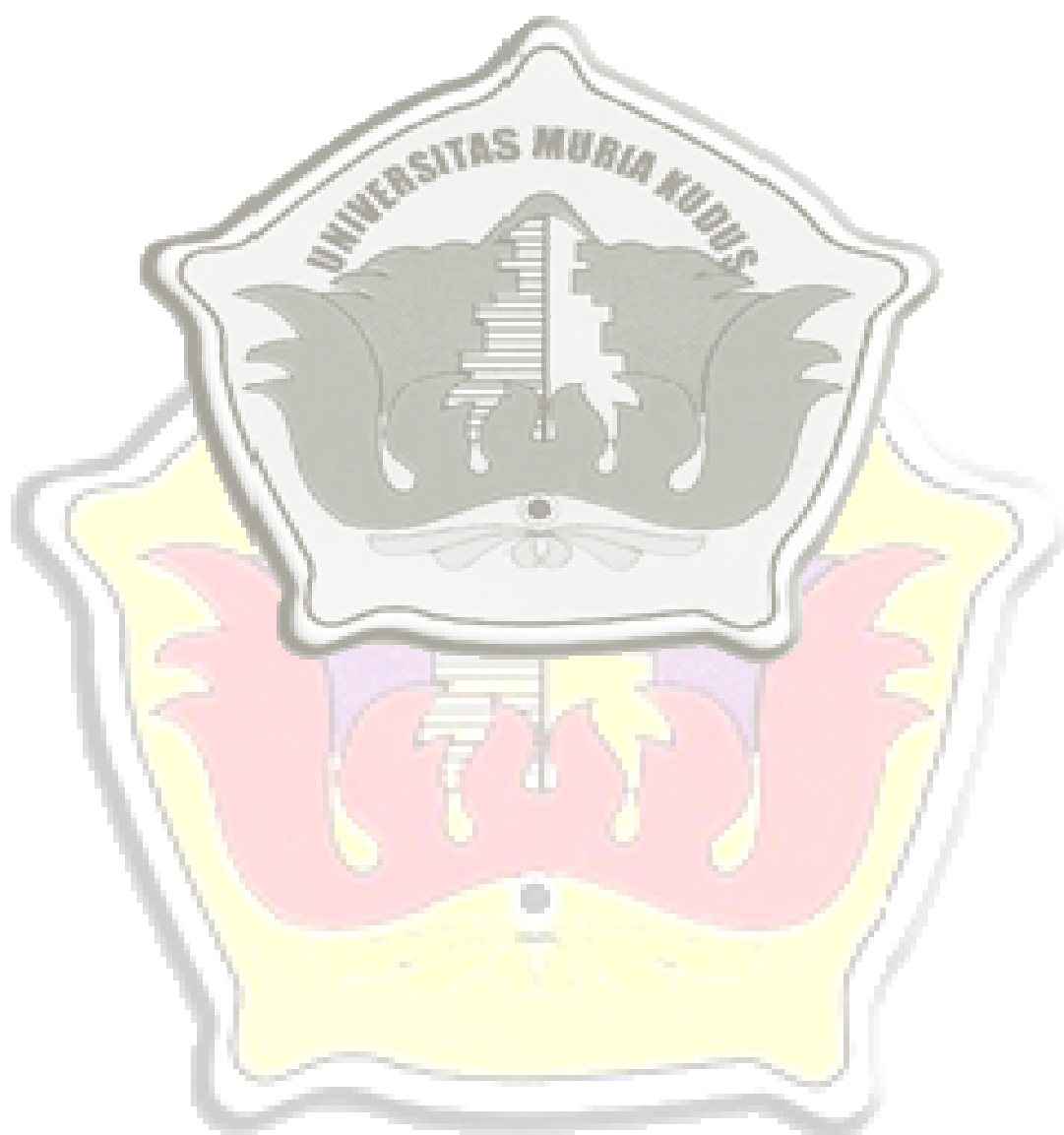
SKRIPSI



**PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPS MELALUI STRATEGI PAKEM
BERBASIS PERMAINAN ULAR TANGGA PADA SISWA KELAS V
SEMESTER II SD 1 RAHTAWU KECAMATAN GEBOG
KABUPATEN KUDUS**

**Oleh
AFIQOH ZAHRAA
NIM 201033050**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
2014**



**PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPS MELALUI STRATEGI PAKEM
BERBASIS PERMAINAN ULAR TANGGA PADA SISWA KELAS V
SEMESTER II SD 1 RAHTAWU KECAMATAN GEBOG
KABUPATEN KUDUS**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Universitas Muria Kudus untuk Memenuhi Salah Satu
Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Oleh
AFIQOH ZAHRAA
NIM 201033050**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
2014**

MOTO

1. *Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain (Q.S Al-Insyirah 6-7).*
2. *Keberhasilan bukan dinilai dari apa yang kita mulai, melainkan dari apa yang kita selesaikan.”(Raden Inten)*

PERSEMBAHAN

1. *Orang tua saya tercinta (Bapak Syafiudin dan Ibu Faila Ulfah) yang selalu memberikan dukungan berupa material, kasih sayangnya dan motivasi serta doa yang terus mengalir.*
2. *Adik saya tersayang (Dinul Kariimah Darajah) yang selalu membuat tersenyum ketika lelah.*
3. *Almarhum kakak tersayang Fiqhi Dhiyaulhaq yang dahulu memberikan nasehat-nasehat bagi peneliti.*
4. *Kiki Cacuk Hanjaya yang selalu memberikan semangat dan dukungan saat peneliti membutuhkan.*
5. *Sahabat-sahabat seperjuangan (Dewi, Amal, Fanny, Ria, dan Dyah) yang selalu ada disaat suka maupun duka.*

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi oleh Afiqoh Zahraa (NIM 2010-33-050) ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji

Kudus, 21 Juli 2014

Pembimbing I



Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd
NIS. 061071000001218

Kudus, 08 Juli 2014

Pembimbing II



Erik Aditja Ismaya, S.Pd, M.A
NIDN. 0623038604

Mengetahui,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan,




Dr. Slamet Utomo, M.Pd
NIP. 19621219 198703 1 015

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI

Skripsi oleh **Afiqoh Zahraa (NIM: 2010-33-050)** ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 14 Agustus 2014 sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Kudus, 20 Agustus 2014

Dewan Penguji



Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd
NIS. 061071000001218

(Ketua)



Erik Aditla Ismaya, S.Pd, M.A
NIDN. 0623038604

(Anggota)



Imaniar Purbasari, M.Pd
NIDN. 0619128801

(Anggota)



Irfa'i Fathurohman, M.Pd
NIDN. 0718098502

(Anggota)

Mengetahui,

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Slamet Utomo, M.Pd
NIP. 19621219 198703 1 015

PRAKATA

Puji syukur peneliti haturkan kehadirat Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat, karunia, dan berkah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan Skripsi dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar IPS melalui Strategi PAKEM Berbasis Permainan Ular Tangga Pada Siswa Kelas V Semester II SD 1 Rahtawu Kecamatan Gebog Kabupaten Kudus”.

Di dalam penulisan skripsi ini peneliti banyak mendapatkan bimbingan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Dr. Slamet Utomo, M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan izin penelitian.
2. Dr. Murtono, M.Pd., Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan izin penelitian.
3. Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd., Dosen Pembimbing I, yang telah sabar memberikan bimbingan, masukan, dan arahan yang berharga.
4. Erik Aditia Ismaya, S.Pd, M.A., Dosen Pembimbing II, yang telah sabar memberikan bimbingan, masukan dan arahan yang berharga.
5. Ahmad Prayitno, S.Pd.SD., Kepala SD 1 Rahtawu Kudus yang telah memberikan izin kepada penulis untuk mengadakan penelitian.
6. Seluruh guru dan karyawan SD 1 Rahtawu Kudus, yang telah membantu peneliti melaksanakan penelitian.

7. Seluruh siswa kelas V SD 1 Rahtawu Kudus, yang telah membantu peneliti melaksanakan penelitian.
8. Semua pihak yang telah banyak membantu peneliti dalam penulisan skripsi ini yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu.

Akhirnya hanya kepada Allah SWT kita tawakal dan memohon hidayah dan inayah-Nya. Semoga Skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.



Kudus, 23 Juli 2014

Afiqoh Zahraa

ABSTRACT

Afiqoh Zahraa. 2014. *Raising Social Studies Achievement of Use of PAKEM Strategy bases Hide and Snake Game in 5th grade student of SD 1 Rahtawu Gebog Subdistrict Kudus Year 2013/2014*. Primary School Teacher Education Faculty of Teacher Training and Education University of Muria Kudus. Advisor (1) Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd. (2) Erik Aditia Ismaya, S.Pd, M.A.

Key Words: Social Studies Achievement, PAKEM, Hide and Snake Game

Monoton and konvensional learning process by using lecturing method and only giving a lot of tests in student can cause the student's outcome become low. That is proved by the fact which is found in SD 1 Rahtawu Kudus. The student's achievement is low classified. The purpose of this research is to get improvement achievement of 5th grade students of social studies subject material prepare Indonesia's independent day by applying PAKEM strategy base Hide and Snake game in 5th student of SD 1 Rahtawu Gebog Kudus year 2013/2014. This research has theoretical advantages that can increase the understanding theory approachment and strategy of PAKEM in improving students' result of study on social studies subject. Whereas the practical advantages is for students, teacher, school, and researcher.

Social studies achievement which is reached by the students that can change cognitive, affective, and psychomotoric ability. PAKEM base Hide and Snake game is application of Active, Creative, Effective, and Joyfull learning which can be activate student using Hide and Snake game to bridge learning process for getting meaningful experience.

This classroom action research was conducted in the 5th grade students of SD 1 Rahtawu with the subject of the research is 20 students of 5th grade. This research has two cycles, each cycle has four steps, they are planning, acting, observing, and reflecting. Independent variable of this research is PAKEM strategy base Hide and Snake game. Although, the dependent variabel of this research is students social studies achievement. This classroom action uses observation method, interview method, test method, and documentation method to collecting data.

Result of this research, there is improvement of classical standard criteria on the material of prepare Indonesia's independence day between previous condition (50%), cycle I (73,68%), and cycle 2 (89,47%). The improvement achievement supported by learning management, student activities, and student group activities. The improvement achievement also is supported by learning management by using strategy PAKEM base Hide and Snake game has improvement from average score cycle I 78,33% (good) become 86,25% (very good) at cycle II. Average score of student affective activities also increase in cycle I 71,62% (good) become 85,06% (very good). Although average score psychomotoric in cycle I is 73,35% (good) become cycle II 80,05% (good). Next

group activities student increase in cycle I 69,6% (good) become 87,05% (very good) at cycle II.

Based on the result of the research above it can conclude that the use PAKEM strategy Hide and Snake game can improve the social studies achievement of 5th grade students of SD 1 Rahtawu. Based on that, there are some suggestions for teacher (1) teacher can apply PAKEM strategy base Hide and Snake game as one alternative of learning method in improving learning activity dan students' result of study more optimal, (2) when teaching uses interactive media to give more motivation for student.



ABSTRAK

Afiqoh Zahraa. 2014. *Peningkatan Hasil Belajar IPS melalui Strategi PAKEM berbasis Permainan Ular Tangga pada Siswa Kelas V Semester II SD 1 Rahtawu Kecamatan Gebog Kabupaten Kudus*. Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus. Dosen Pembimbing (1) Dr. Sri Utaminingsih, M. Pd (2) Erik Aditia Ismaya, S.Pd, M. A.

Kata Kunci: Hasil Belajar IPS, PAKEM, Permainan Ular Tangga

Proses pembelajaran yang monoton dan konvensional dengan menggunakan metode ceramah serta hanya pemberian soal pada siswa menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi mempersiapkan proklamasi kemerdekaan Indonesia dengan diterapkannya strategi pembelajaran PAKEM berbasis Permainan Ular Tangga pada siswa kelas V Semester II SD 1 Rahtawu Kecamatan Gebog Kabupaten Kudus tahun Ajaran 2013/2014. Kegunaan teoritis penelitian ini yaitu dapat menambah pemahaman terhadap pendekatan teori dan strategi pembelajaran PAKEM berbasis permainan Ular Tangga dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi mempersiapkan proklamasi kemerdekaan Indonesia. Sedangkan kegunaan praktisnya yaitu bagi siswa, guru, sekolah, dan peneliti.

Hasil belajar IPS merupakan hasil yang dicapai siswa yang mengakibatkan perubahan dalam kemampuan kognitif, kemampuan afektif, dan kemampuan psikomotorik. PAKEM berbasis permainan Ular Tangga merupakan suatu penerapan pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan yang dapat mengaktifkan peserta didik dengan menggunakan permainan Ular Tangga untuk menjembatani proses belajar yang dilakukan agar mendapatkan suatu pengalaman bermakna.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas V SD 1 Rahtawu Kudus dengan subjek penelitian adalah 20 siswa kelas V. Penelitian ini berlangsung selama dua siklus, setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah strategi Pembelajaran Aktif Kreatif Efektif Menyenangkan (PAKEM) berbasis permainan Ular Tangga. Sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPS. Penelitian Tindakan kelas ini menggunakan metode pengumpulan data dengan observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi.

Hasil penelitian terdapat peningkatan ketuntasan belajar klasikal pada materi mempersiapkan proklamasi kemerdekaan Indonesia yang cukup signifikan antara kondisi awal (50%), siklus I (73,68%), dan siklus II (89,47%). Peningkatan hasil belajar juga didukung dengan peningkatan pengelolaan pembelajaran, aktivitas belajar siswa dan aktivitas belajar kelompok siswa. Pengelolaan pembelajaran dengan menggunakan strategi PAKEM berbasis permainan Ular Tangga mengalami peningkatan dari skor rata-rata siklus I 78,33% (baik) menjadi

86,25% (sangat baik) pada siklus II. Aktivitas belajar siswa Aspek afektif mengalami peningkatan skor rata-rata siklus I 71,62% (baik) menjadi 85,06% (sangat baik) pada siklus II. Sedangkan skor rata-rata aktivitas belajar siswa aspek psikomotorik siklus I 73,35% (baik) menjadi 80,05% (baik) pada siklus II. Selanjutnya, skor rata-rata aktivitas kelompok siswa mengalami peningkatan skor rata-rata siklus I 69,6% (baik) menjadi 87,05% (sangat baik) pada siklus II.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan strategi PAKEM berbasis permainan Ular Tangga dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SD1 Rahtawu. Untuk itu disarankan beberapa hal bagi guru, agar (1) guru dapat menerapkan strategi PAKEM berbasis permainan Ular Tangga sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran dalam meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa yang optimal, (2) guru menggunakan media-media yang menarik, agar siswa lebih termotivasi mengikuti pembelajaran.



DAFTAR ISI

Halaman

SAMPUL	i
LOGO	ii
JUDUL	iii
MOTO DAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	v
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	vi
PRAKATA	vii
ABSTRACT	ix
ABSTRAK	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR GAMBAR	xxi
DAFTAR GRAFIK	xxii
DAFTAR LAMPIRAN	xxiii

BAB I PENDAHULUAN I

1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.4 Kegunaan Penelitian	7
1.4.1 Kegunaan Teoritis	7
1.4.2 Kegunaan Praktis	7
1.5 Ruang Lingkup Penelitian	8
1.6 Definisi Operasional	9

BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS TINDAKAN

2.1. Kajian Pustaka	11
2.1.1. Hasil Belajar	11

2.1.1.1. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	13
2.1.2. Pembelajaran IPS Sekolah Dasar	17
2.1.2.1. Tujuan IPS SD	18
2.1.2.2. Ruang Lingkup IPS SD	19
2.1.2.3. Perjuangan Mempersiapkan Proklamasi Kemerdekaan pada Pembelajaran IPS SD	20
2.1.2.3.1. Pendudukan Jepang di Indonesia	20
2.1.2.3.2. Penderitaan Rakyat Indonesia Semasa Pendudukan Jepang	24
2.1.2.3.3. Pembentukan Badan Penyelidik Usaha-Usaha Persiapan Kemerdekaan Indonesia (BPUPKI) oleh Jepang	25
2.1.2.3.4. Mempersiapkan Proklamasi Kemerdekaan Indonesia dan Detik-Detik Proklamasi Kemerdekaan Indonesia	26
2.1.3. Strategi PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan) Berbasis Permainan Ular Tangga	29
2.1.3.1. Hakikat Strategi Pembelajaran	29
2.1.3.2. PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan).....	31
2.1.3.3. Landasan Filosofi PAKEM	32
2.1.3.4. Komponen PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan)	34
2.1.3.5. Ciri-Ciri Khas Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan (PAKEM)	37
2.1.3.6. Prinsip-Prinsip Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan (PAKEM)	38
2.1.3.7. PAKEM Berbasis Permainan Ular Tangga	40
2.1.3.8. Skenario PAKEM Berbasis Permainan Ular Tangga	41

2.2. Penelitian yang Relevan	45
2.3. Kerangka Berpikir	47
2.4. Hipotesis Tindakan	50

BAB III METODE PENELITIAN

3.1. Setting dan Karakteristik Subjek Penelitian.....	51
3.1.1. Setting Penelitian	51
3.1.2. Karakteristik Penelitian	51
3.2. Variabel Penelitian	52
3.3. Prosedur Penelitian	52
3.3.1. Siklus I	54
3.3.2 Siklus II	59
3.4. Teknik Pengumpulan Data	62
3.4.1. Metode Pengumpulan Data.....	62
3.4.2. JenisData	69
3.4.3. Instrumen Penelitian	69
3.4.4. Data dan Sumber Data Penelitian	75
3.4.4.1 Data	75
3. 4. 4. 2 Sumber Data	75
3.5. Validitas dan Reliabilitas	77
3.5.1. Validitas	77
3.5.2. Reliabilitas	79
3. 6. Teknik Analisis Data	81

3.6.1. Teknik Analisis Data Kualitatif	81
3.6.2. Teknik Analisis Data Kuantitatif	86
3.7. Indikator Kerja atau Keberhasilan	88
3.8. Jadwal Penelitian	89

BAB IV HASIL PENELITIAN

4.1. Deskripsi Data Awal Penelitian	90
4.2. Hasil Penelitian Tindakan Kelas	95
4.2.1. Siklus I	95
4.2.1.1. Perencanaan Pembelajaran	95
4.2.1.2. Pelaksanaan Tindakan	96
4.2.1.2.1. Pertemuan I	96
4.2.1.2.2. Pertemuan II	101
4.2.1.3. Observasi	108
4.2.1.3.1. Hasil Observasi Keterampilan Guru (Peneliti)	108
4.2.1.3.2. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa	111
4.2.1.3.3. Hasil Observasi Aktivitas Kelompok Siswa	116
4.2.1.4. Tahap Refleksi	117
4.2.2. Siklus II	125
4.2.2.1. Perencanaan Pembelajaran	125
4.2.2.2. Pelaksanaan Tindakan	126
4.2.2.2.1. Pertemuan I	126
4.2.2.2.2. Pertemuan II	132

4.2.2.3. Observasi	138
4.2.2.3.1 Hasil Observasi Keterampilan Guru (Peneliti)	138
4.2.2.3.2 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa	140
4.2.2.3.3 Hasil Observasi Aktivitas Kelompok Siswa	145
4.2.2.4. Tahap Refleksi	146
4.3. Uji Hipotesis	154
 BAB V PEMBAHASAN	
5.1 Hasil Belajar IPS melalui Penerapan Strategi PAKEM	
Berbasis Permainan Ular Tangga	155
5.2 Peningkatan Aktivitas Siswa dan Aktivitas	
Kelompok Siswa melalui Strategi PAKEM	
Berbasis Permainan Ular Tangga.....	158
5.3 Peningkatan Keterampilan Guru dalam Pengelolaan	
Pembelajaran melalui Strategi PAKEM Berbasis	
Permainan Ular Tangga	160
 BAB VI SIMPULAN DAN SARAN	
6.1. Simpulan	164
6.2. Saran	165
DAFTAR PUSTAKA	167
LAMPIRAN-LAMPIRAN	187

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 2.1 Butir Penelitian dari Peneliti, Wahyuningsih, dan Laras	47
Tabel 3.1 Indikator Pengamatan Afektif Siswa	70
Tabel 3.2 Indikator Pengamatan Psikomotorik Siswa	71
Tabel 3.3 Indikator Pengamatan Aktivitas Kelompok Siswa	71
Tabel 3.4 Indikator Pengamatan Keterampilan Guru/Peneliti	71
Tabel 3.5 Pedoman Penskoran Keterampilan Guru	82
Tabel 3.6 Kriteria Hasil Analisis Keterampilan Guru	83
Tabel 3.7 Pedoman Penskoran Aktivitas Siswa	83
Tabel 3.8 Kriteria Hasil Analisis Aktivitas Siswa	84
Tabel 3.9 Pedoman Penskoran Aktivitas Kelompok	85
Tabel 3.10 Kriteria Hasil Analisis Aktivitas Kelompok	85
Tabel 3.11 Kriteria Ketuntasan Minimal Kelas V SD 1 Rahtawu	87
Tabel 3.12 Kriteria Tingkat Keberhasilan Belajar Siswa dalam %	87
Tabel 3.13 Jadwal Penelitian Tindakan Kelas	89
Tabel 4.1 Persiapan Pra Penelitian Tindakan Kelas	90
Tabel 4.2 Hasil Belajar IPS Kondisi Awal	92
Tabel 4.3 Jadwal Penelitian Tindakan Kelas	94
Tabel 4.4 Jadwal Pelajaran IPS kelas V SD 1 Rahtawu	94
Tabel 4.5 Hasil Belajar Siswa Kelas V SD 1 Rahtawu Kudus Siklus I	107
Tabel 4.6 Hasil Observasi Keterampilan Guru (Peneliti)	109

Tabel 4.7 Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Aspek Afektif Siklus 1 Pertemuan I	112
Tabel 4.8 Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Aspek Afektif Siklus 1 Pertemuan II	112
Tabel 4.9 Perolehan Rata-rata Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa (Afektif) Siklus I	113
Tabel 4.10 Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Aspek Psikomotorik Siklus 1 Pertemuan I	114
Tabel 4.11 Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Aspek Psikomotorik Siklus 1 Pertemuan II	114
Tabel 4.12 Perolehan Rata-rata Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa (Psikomotorik) Siklus I	115
Tabel 4.13 Perolehan Rata-rata Hasil Pengamatan Aktivitas Kelompok Siswa Siklus 1 Pertemuan I	116
Tabel 4.14 Perolehan Rata-rata Hasil Pengamatan Aktivitas Kelompok Siswa Siklus 1 Pertemuan II	116
Tabel 4.15 Perolehan Rata-rata Hasil Pengamatan Aktivitas Kelompok Siswa Siklus 1	117
Tabel 4.16 Hasil Belajar Siswa Kelas V SD 1 Rahtawu Kudus Siklus II	137
Tabel 4.17 Hasil Observasi Keterampilan Guru (Peneliti) Siklus II	139
Tabel 4.18 Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Aspek Afektif Siklus II Pertemuan I	141
Tabel 4.19 Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Aspek Afektif Siklus II Pertemuan II	141
Tabel 4.20 Perolehan Rata-rata Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa (Afektif) Siklus II	142
Tabel 4.21 Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Aspek Psikomotorik Siklus II Pertemuan I	143
Tabel 4.22 Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Aspek Psikomotorik Siklus II Pertemuan II	143

Tabel 4.23 Perolehan Rata-rata Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa (Psikomotorik) Siklus II	144
Tabel 4.24 Perolehan Rata-rata Hasil Pengamatan Aktivitas Kelompok Siswa Siklus II Pertemuan I	145
Tabel 4.25 Perolehan Rata-rata Hasil Pengamatan Aktivitas Kelompok Siswa Siklus II Pertemuan II	145
Tabel 4.26 Perolehan Rata-rata Hasil Pengamatan Aktivitas Kelompok Siswa Siklus II	146
Tabel 4.27 Hasil Belajar Siswa SD 1 Rahtawu Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II	151



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Aspek-aspek dalam Pembelajaran PAKEM.....	40
Gambar 2.2 Skema Kerangka Berpikir	50
Gambar 3.3 Desain Model Penelitian Tindakan Kelas	55
Gambar 4.1 Peneliti melakukan wawancara pra siklus dengan guru kelas V	91
Gambar 4.2 Guru melakukan apersepsi dengan bertanya jawab dengan siswa	97
Gambar 4.3 Siswa bermain permainan Ular Tangga	100
Gambar 4.4 Siswa mengepalkan tangan bermain <i>ice breaking</i> bola tepuk	102
Gambar 4.5 Siswa bermain Ular Tangga	104
Gambar 4.6 Peneliti memberikan penghargaan kepada kelompok S. Melik yang memenangkan permainan Ular Tangga	105
Gambar 4.7 Siswa mengerjakan soal tes evaluasi siklus I	106
Gambar 4.8 Guru melakukan apersepsi dengan bertanya jawab dengan siswa	127
Gambar 4.9 Kelompok menyanyikan yel-yel kelompok sambil bertepuk tangan	129
Gambar 4.10 Siswa membacakan LKS hasil diskusi kelompok disela permainan Ular Tangga.....	130
Gambar 4.11 Guru menuliskan rangkuman materi pelajaran	131
Gambar 4.12 Peneliti melakukan <i>ice breaking</i> ayo tepuk	133
Gambar 4.13 Siswa bermain permainan Ular Tangga	134
Gambar 4.14 Peneliti memberikan penghargaan kepada kelompok M.Hatta yang memenangkan pertandingan Ular Tangga	135
Gambar 4.15 Siswa mengerjakan soal tes evaluasi siklus 2	136

DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
Grafik 4.1 Perolehan Rata Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Aspek Afektif Siklus I	119
Grafik 4.2 Perolehan Rata-rata hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Aspek Psikomotorik Siklus I	120
Grafik 4.3 Pengamatan Aktivitas Kelompok Siswa	121
Grafik 4.4 Peningkatan Nilai Hasil Belajar IPS Sebelum PTK dan Siklus I	123
Grafik 4.5 Peningkatan Persentase Siswa yang Sudah Mencapai KKM dan Siswa yang Belum Mencapai KKM	123
Grafik 4.6 Perolehan Rata Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Aspek Afektif Siklus II	147
Grafik 4.7 Perolehan Rata-rata hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Aspek Psikomotorik Siklus II	148
Grafik 4.8 Pengamatan Aktivitas Kelompok Siswa Siklus II.....	149
Grafik 4.9 Peningkatan Nilai Hasil Belajar IPS Sebelum PTK, Siklus I, dan Siklus II	152
Grafik 4.10 Peningkatan Persentase Siswa yang Sudah Mencapai KKM dan Siswa yang Belum Mencapai KKM	152

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1 Lembar Wawancara dengan Guru kelas V SD 1 Rahtawu.....	170
Lampiran 2 Nama Siswa Kelas V SD 1 Rahtawu	173
Lampiran 3 Nilai Ulangan Harian IPS SD 1 Rahtawu	174
Lampiran 4 Kisi-kisi Soal Uji Coba Siklus I	175
Lampiran 5 Soal Uji Coba Siklus I	177
Lampiran 6 Kunci Jawaban Soal Uji Coba Siklus I	181
Lampiran 7 Hasil Validitas Soal Uji Coba Siklus I	182
Lampiran 8 Hasil Uji Reliabilitas Soal Siklus I	184
Lampiran 9 Kisi-kisi Soal Uji Coba Siklus II	186
Lampiran 10 Soal Uji Coba Siklus II.....	188
Lampiran 11 Kunci Jawaban Soal Uji Coba Siklus I	192
Lampiran 12 Hasil Validitas Soal Uji Coba Siklus II	193
Lampiran 13 Hasil Uji Reliabilitas Soal Siklus II	195
Lampiran 14 Daftar Nama Kelompok Siswa Kelas V SD 1 Rahtawu	197
Lampiran 15 Silabus Siklus I	198
Lampiran 16 RPP Siklus I	204
Lampiran 17 Materi Siklus I	218
Lampiran 18 LKS Siklus I	227
Lampiran 19 Kisi-kisi Soal Siklus I	231
Lampiran 20 Soal Evaluasi Siklus I	233
Lampiran 21 Kunci Jawaban Siklus II	236

Lampiran 22 Nilai Hasil Tes Evaluasi Siklus I SD 1 Rahtawu Kudus	237
Lampiran 23 Lembar Pengamatan Aktivitas Belajar	
Afektif IPS Siswa melalui Strategi PAKEM	
berbasis Permainan Ular Tangga Siklus I	238
Lampiran 24 Lembar Pengamatan Aktivitas Belajar	
Psikomotorik IPS Siswa melalui Strategi PAKEM	
berbasis Permainan Ular Tangga Siklus I	243
Lampiran 25 Lembar Pengamatan Aktivitas Kelompok Siklus I	247
Lampiran 26 Lembar Pengamatan Keterampilan Guru Siklus I.....	251
Lampiran 27 Lembar Catatan Lapangan Siklus 1 Pertemuan 1 dan 2.....	259
Lampiran 28 Foto Dokumentasi Siklus I	261
Lampiran 29 Silabus Siklus II.....	262
Lampiran 30 RPP Siklus II	268
Lampiran 31 Materi Siklus II.....	283
Lampiran 32 LKS Siklus II.....	289
Lampiran 33 Kisi-kisi Soal Siklus II	293
Lampiran 34 Soal Evaluasi Siklus II.....	295
Lampiran 35 Kunci Jawaban Siklus II	298
Lampiran 36 Nilai Hasil Tes Evaluasi Siklus I SD 1 Rahtawu Kudus	299
Lampiran 37 Lembar Pengamatan Aktivitas Belajar	
Afektif IPS Siswa melalui Strategi PAKEM	
berbasis Permainan Ular Tangga Siklus II	300
Lampiran 38 Lembar Pengamatan Aktivitas Belajar	
Psikomotorik IPS Siswa melalui Strategi PAKEM	
berbasis Permainan Ular Tangga Siklus II	305
Lampiran 39 Lembar Pengamatan Aktivitas Kelompok Siklus II	309
Lampiran 40 Lembar Pengamatan Keterampilan Guru Siklus II.....	313

Lampiran 41 Lembar Catatan Lapangan Siklus II	321
Lampiran 42 Foto Dokumentasi Siklus II	323
Lampiran 43 Lembar Wawancara dengan Guru Kelas V Setelah	
Melakukan Penelitian Tindakan Kelas SD 1 Rahtawu	324
Lampiran 44 Pernyataan	326
Lampiran 45 Riwayat Hidup	327
Lampiran 46 Surat Ijin Penelitian	328
Lampiran 47 Surat Keterangan Penelitian	329
Lampiran 48 Keterangan Selesai Bimbingan	330
Lampiran 49 Lembar Berita Acara Bimbingan Dosen Pembimbing I	331
Lampiran 50 Lembar Berita Acara Bimbingan Dosen Pembimbing II	333
Lampiran 51 Surat Permohonan Ujian Skripsi	335